

NAME: Lino

1. Spiel

3. Spiel

4. Spiel

5. Spiel

4

9

CRAZY YATZI

DER SPIELEBLOCK

mit neuen Vorlagen -

Die kreative Variante

des Würfelspiel-Klassikers

riva

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>

CRAZY YATZI

Ob nun Yatzi, Kniffel oder Knüller: in jedem Fall ist es das bekannteste Würfelspiel Deutschlands. Zu Recht! Damit euch der beliebte Würfelspaß aber nie langweilig wird, erwarten euch bei *Crazy Yatzi* 20 völlig neue Erweiterungen. Jede Variante fügt dem Grundspiel eine verblüffende Veränderung oder Herausforderung hinzu, die euch das Spiel ganz neu erleben lässt. Alles, was ihr braucht, sind ein Becher, fünf Würfel und ein Stift.

GRUNDREGELN

Zur Auffrischung hier noch einmal die Yatzi-Grundregeln. Sie gelten für alle Varianten auf dem Spielblock, sofern dort nicht ausdrücklich anders angegeben.

SPIELZIEL

Geschickt würfeln, die Würfelergebnisse clever eintragen – und am Ende, wenn alle Kästchen voll sind, die meisten Punkte haben.

VORBEREITUNG

Jeder Mitspieler erhält ein Blatt mit derselben Variante aus dem Spielblock und schreibt seinen Namen darauf. Jedes Blatt hat sechs Spalten – das reicht für sechs Spiele: Werft euer Blatt also nach dem ersten Durchgang nicht gleich weg! Wer beginnt, ist egal: Ihr seid alle gleich häufig an der Reihe.

VERLAUF

Die Spieler würfeln reihum. Ist ein Spieler an der Reihe, darf er bis zu dreimal würfeln. Beim ersten Wurf würfelt er immer mit allen fünf Würfeln. Nach jedem Wurf darf er entscheiden, ob er das Ergebnis in eine passende Kategorie eintragen oder weiterwürfeln will. Würfelt er weiter, darf er entscheiden, mit wie vielen Würfeln er weiterwürfeln will. Alle Würfel, die der Spieler behalten will, legt er beiseite, die restlichen würfelt er noch einmal. Spätestens nach dem dritten Wurf muss das Würfelergebnis in einer passenden Kategorie gewertet werden. Gibt es keine Kategorie, die zum Ergebnis passt, oder will ein Spieler sein Ergebnis trotz einer passenden Kategorie nicht werten, muss er eine beliebige noch freie Kategorie streichen. Jede gestrichene Kategorie zählt

DAS IST SONST NOCH WICHTIG

- Um den Bonus zu erhalten, muss ein Spieler in der oberen Blatthälfte mindestens die genannten Punkte erzielen.
- Beim Dreier- und Viererpasch werden die Augen **aller** fünf Würfel zusammengezählt – und nicht nur die Augen, die den Pasch bilden.
- Erzielt ein Spieler im Lauf des Spiels einen zweiten, dritten oder weitere Yatzi (= fünf Mal die gleiche Zahl), darf er sich dafür jedes Mal 50 Punkte in ein beliebiges freies Feld eintragen.

SPIELENDENDE

Sobald der letzte Spieler seine letzte freie Kategorie ausgefüllt hat, endet das Spiel. Alle Punkte (inkl. Bonus, wenn erreicht) der oberen und der unteren Blatthälfte werden zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELREGELN DER YATZI-VARIANTEN

Hier folgen die ausführlichen Erklärungen zu allen Varianten des Spielblocks. Alle Yatzi-Grundregeln bleiben auch in den Varianten gültig, sofern nicht explizit anders angegeben.

1. ZWEIMAL ZWEI

Das Feld »2 x Zweierpaschs«. Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben, d. h. das Würfelergbnis 1-3-3-3-3 kann auch als »2 x Zweierpaschs« gewertet werden. Hinweis: Alle Augen zählen.

2. AUGEN NACH OBEN

In der oberen Hälfte zählen jetzt alle Augen. **Beispiel:** Das Ergebnis 1-5-6-6-6 kann in der ersten Zeile (»Einser«) gewertet werden, weil es eine 1 enthält. Es bringt dort 24 Punkte.

3. HALB UND HALB

Alle Spieler müssen ihre Ergebnisse abwechselnd in der unteren und der oberen Blatthälfte werten. Sie beginnen – und enden – damit in der unteren Hälfte. Kann (oder soll) ein Ergebnis nicht gewertet werden, muss in der Hälfte gestrichen werden, in der sich der Spieler gerade befindet.

4. BEDIEN DICH!

Jeder Spieler darf das finale Würfelergebnis eines anderen Spielers auch bei sich eintragen – allerdings nie in der gleichen Kategorie wie der Spieler, der das Ergebnis ursprünglich gewürfelt hat. Deshalb kann es vorkommen, dass ein Spieler früher fertig ist als andere. Das Spiel endet aber erst, wenn alle Spieler alle Felder ausgefüllt haben.

Beispiel: Spieler A trägt sein Ergebnis 2-3-6-6-6 als »Dreierpasch« ein (23 Punkte), Spieler B entscheidet sich, es bei den »Sechsern« zu verwenden (18 Punkte), Spieler C trägt es bei »Chance« ein (23 Punkte), Spieler D möchte es nicht nutzen.

5. STRENGES AUGENROLLEN

Dreierpasch, Viererpasch, Full House und Yatzi können nur gewertet werden, wenn das Ergebnis genau die geforderten Augen (z. B. 2-2-3-3-3 für »Full House«) enthält. Ein zweiter Yatzi bringt nochmals 100 Punkte (siehe Grundregeln).

6. MIT ANSAGE

Der Spieler muss bereits nach dem ersten Wurf ansagen, in welcher Kategorie er das Ergebnis eintragen will. Erfüllt er die Bedingungen der Kategorie nicht, muss er sie streichen.

7. RESET-JOKER

Statt sein Würfelergebnis zu werten, kann ein Spieler einen seiner drei Reset-Joker (unten auf dem Blatt) abkreuzen, um seinen Würfelversuch noch einmal ganz von vorne zu beginnen. Pro Runde, die ein Spieler am Zug ist, ist nur ein Joker erlaubt.

8. MATHE-UNTERRICHT

Hier sind der Beginn der Fibonacci-Folge (1,1,2,3,5), der Kreiszahl Pi (3,1415) und der Wurzel von 2 (1,4142) mit genau den geforderten Augen zu würfeln.

9. LÜGEN-YATZI

Der Spieler führt seine Würfe **verdeckt** aus. Spätestens nach dem dritten Wurf zeigt er den anderen Spielern **zwei Würfel** seines Ergebnisses, die restlichen drei hält er ~~geheim~~. ~~Dann wertet (oder streicht) er eine freie~~ Kategorie.

Dabei ist **Mogeln erlaubt**, d. h. der Spieler darf eine Wertung eintragen, die gar nicht aus seinen fünf Würfeln hervorgeht (von denen die Mitspieler, wie erwähnt, nur zwei sehen können).

Zweifelt ein Mitspieler die Wertung an, muss der Spieler alle fünf Würfel aufdecken. Hat der Spieler gemogelt, wird die Wertung gestrichen; der Mitspieler, der angezweifelt hat, erhält 20 Bonuspunkte. War die Anschuldigung falsch, bleibt die Wertung bestehen; der Mitspieler, der angezweifelt hat, erhält 20 Minuspunkte.

10. STRASSENTHEATER

Alle neuen Straßen müssen genau die geforderten Augen enthalten. Das **Schlagloch** ist eine Straße, bei der zwischen 1 und 6 genau ein Würfel übersprungen wird (z. B. 1-2-4-5-6, 1-3-4-5-6 etc.).

11. FAHRSTUHL ZUR HÖLLE

Der Spieler **muss** alle Kategorien nacheinander von oben nach unten ausfüllen. Erfüllt er die Bedingungen der Kategorie nicht, die an der Reihe ist, muss er sie streichen.

12. CHANCEN ÜBER CHANCEN

Alle neuen Chancen dürfen nur die geforderten Augen enthalten, z. B. darf die »schiefe Chance« nur aus ungeraden Augen bestehen. Für die »kleine Chance« darf die Summe aller Augen höchstens 10 sein, für die »große Chance« muss sie mindestens 25 betragen.

13. DOPPELSPIELTAG

Dem Spieler stehen pro Spiel alle Felder aus zwei Spalten **gleichzeitig** zur Verfügung. Er kann nach jedem Wurf wählen, ob er sein Ergebnis links oder rechts eintragen möchte. Am Schluss werden die Endsummen beider Spalten zu einem Gesamtergebnis addiert.

14. STUFENWEISER LOCKDOWN

Der Spieler darf so oft würfeln, wie er will, muss aber nach jedem Versuch **mindestens einen Würfel** herauslegen. Einmal herausgelegte Würfel dürfen dabei **nicht** mehr neu gewürfelt werden.

15. DOPPLER-JOKER

Der Spieler kann einen Doppler-Joker abkreuzen, um einen Würfel auf einen anderen zu stellen. Der untere Würfel zählt dann, als hätte er die gleiche Augenzahl wie der obere. Pro Runde, die ein Spieler am Zug ist, ist nur ein Joker erlaubt.

16. STEIGENDE CHANCEN

Der Spieler darf die Chancen in beliebiger Reihenfolge eintragen, jede Chance muss aber mehr Punkte aufweisen als die in der Zeile darüber. Kann ein Spieler diese Bedingung nicht erfüllen, muss er wie üblich eine Kategorie streichen. Dies kann auch eine der noch freien Chancen sein.

17. LUCKY LOSER

Der Spieler mit dem niedrigsten Endergebnis gewinnt. In Abweichung zu den Grundregeln gilt: Es muss immer zweimal (mit mindestens einem Würfel) nachgewürfelt werden. Und: Wenn ein Ergebnis in einer Kategorie gewertet werden kann, **muss** es dort auch eingetragen werden.

18. HAARNADELKURVE

Die Haarnadelkurve ist eine Straße der Form 1-2-3-2-1, 2-3-4-3-2, 3-4-5-4-3 oder 4-5-6-5-4.

19. ENGE CHANCEN

Die Chancen dürfen nur gewertet werden, wenn die Summe der Würfel-Augen im jeweils geforderten Bereich liegt.

20. CRAZY YATZI

Dem Spieler stehen pro Spiel alle Felder aus allen sechs Spalten **gleichzeitig** zur Verfügung. Er kann nach jedem Wurf wählen, wo er sein Ergebnis eintragen möchte. Dabei gilt: Spalte 1 kann frei (nach den Grundregeln) gefüllt werden, in Spalte 2 werden alle Wertungen **verdoppelt**, in Spalte 3 **verdreifacht**, Spalte 4 kann **nur nach dem ersten Wurfversuch** gefüllt werden, Spalte 5 nur Zeile für Zeile von oben nach unten (siehe »11. Fahrstuhl zur Hölle«), Spalte 6 umgekehrt. Am Schluss werden die Endsummen aller sechs Spalten zu einem Gesamtergebnis addiert.



1. ZWEIMAL ZWEI

Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben.

NAME:

		1. Spiel	2. Spiel	3. Spiel	4. Spiel	5. Spiel	6. Spiel
	nur Einser zählen						
	nur Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser zählen						
gesamt	→						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil	→						

2 x Zweierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Yatzi	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil	→						
gesamt oberer Teil	→						

Endsumme

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
 2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
 München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>



1. ZWEIMAL ZWEI

Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben.

NAME:

		1. Spiel	2. Spiel	3. Spiel	4. Spiel	5. Spiel	6. Spiel
	nur Einser zählen						
	nur Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser zählen						
gesamt	→						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil	→						
2 x Zweierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Yatzi	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil	→						
gesamt oberer Teil	→						

Endsumme

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
 2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
 München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>



1. ZWEIMAL ZWEI

Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben.

NAME:

		1. Spiel	2. Spiel	3. Spiel	4. Spiel	5. Spiel	6. Spiel
	nur Einser zählen						
	nur Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser zählen						
gesamt	→						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil	→						
2 x Zweierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Yatzi	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil	→						
gesamt oberer Teil	→						

Endsumme

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
 2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
 München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>



1. ZWEIMAL ZWEI

Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben.

NAME:

		1. Spiel	2. Spiel	3. Spiel	4. Spiel	5. Spiel	6. Spiel
	nur Einser zählen						
	nur Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser zählen						
gesamt	→						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil	→						
2 x Zweierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Yatzi	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil	→						
gesamt oberer Teil	→						

Endsumme

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
 2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
 München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>



1. ZWEIMAL ZWEI

Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben.

NAME:

		1. Spiel	2. Spiel	3. Spiel	4. Spiel	5. Spiel	6. Spiel
	nur Einser zählen						
	nur Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser zählen						
gesamt	→						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil	→						
2 x Zweierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Yatzi	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil	→						
gesamt oberer Teil	→						

Endsumme

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
 2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
 München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>



1. ZWEIMAL ZWEI

Die Zweierpaschs dürfen auch die gleichen Augen haben.

NAME:

		1. Spiel	2. Spiel	3. Spiel	4. Spiel	5. Spiel	6. Spiel
	nur Einser zählen						
	nur Zweier zählen						
	nur Dreier zählen						
	nur Vierer zählen						
	nur Fünfer zählen						
	nur Sechser zählen						
gesamt	→						
Bonus bei 63 oder mehr	plus 35						
gesamt oberer Teil	→						

2 x Zweierpasch	alle Augen zählen						
Viererpasch	alle Augen zählen						
Full House	25 Punkte						
Kleine Straße	30 Punkte						
Große Straße	40 Punkte						
Yatzi	50 Punkte						
Chance	alle Augen zählen						
gesamt unterer Teil	→						
gesamt oberer Teil	→						

Endsumme

© des Titels »Crazy Yatzi« (978-3-7423-1878-7)
 2021 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH,
 München Nähere Informationen unter: <http://www.rivaverlag.de>